

Trabajo Fin de Máster
En Profesorado de E.S.O., F.P. y Enseñanzas de
Idiomas, Artísticas y Deportivas
Especialidad de Economía

Cambio metodológico para motivar a los alumnos y captar su atención: Metodología de la Gamificación

Methodological change to motivate students and get their attention: Methodology of Gamification

Autor/es

Sandra Marcén Bolea

Director/es

Israel Romera

FACULTAD DE EDUCACIÓN
2017/2018

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	2
2. ESTRUCTURA ORGANIZATIVA DEL MÁSTER	3
2.1 MOTIVOS POR LOS QUE SE HA CURSADO ESTE MÁSTER	3
2.2 LA PROFESIÓN DOCENTE SEGÚN EL MARCO LEGISLATIVO	4
2.3 REFLEXIÓN APRENDIZAJES ADQUIRIDOS EN EL MÁSTER	7
2.3.1. Primer Cuatrimestre	7
2.3.2. Segundo Cuatrimestre	9
2.4 EXPERIENCIA EN EL CENTRO DONDE SE HA LLEVADO A CABO EL PRÁCTICUM	11
3. PROYECTO DE INNOVACIÓN	13
3.1 JUSTIFICACIÓN DE LA ELECCIÓN DEL PROYECTO	13
3.2 JUSTIFICACIÓN TEÓRICA	16
3.3 PLANTEAMIENTO DEL PROYECTO	18
3.4 TIPOS DE ACTIVIDADES	19
3.5 RESULTADOS	23
4. REFLEXIÓN CRÍTICA DE LA INVESTIGACIÓN	26
5. CONCLUSIONES	27
6. BIBLIOGRAFÍA	29
7. ANEXOS	30
ANEXO I: Mercado de Trabajo como juego de la Oca	30
ANEXO II: Negociación de las condiciones de Trabajo	32
ANEXO III: Concurso ¿Quién sabe más?	35
ANEXO IV: Ejemplo Códigos QR	37
ANEXO V: Ejemplos de encuestas realizadas a los alumnos sobre las actividades	38

1. INTRODUCCIÓN

El presente trabajo titulado “Cambio metodológico para motivar a los alumnos y captar su atención” consiste en un análisis de los distintos aspectos trabajados durante el periodo del Máster de Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Formación Profesional en la especialidad de Economía y Empresa.

Por un lado, se va a realizar una reflexión acerca de los motivos que me llevaron a cursar el máster, el marco teórico docente, los objetivos planteados y una crítica a las diferentes materias que se imparten, tanto las asignaturas teóricas como las prácticas.

Por otro lado, se ha realizado un proyecto de investigación acerca de cómo motivar a los alumnos y captar su atención mediante una metodología innovadora como la gamificación. La idea de realizar este proyecto proviene de la observación de las clases en el Prácticum I ya que el Colegio Escuelas Pías de Zaragoza, actualmente, solo utiliza una metodología de clase magistral participativa en el departamento de Economía y esto puede llevar a los estudiantes a memorizar conceptos sin una comprensión más profunda. Es necesario tener en cuenta que, tras la observación en el centro de prácticas, se ha llegado a la conclusión de que los alumnos actualmente adquieren una mayor comprensión de los conceptos si lo hacen de una manera visual mediante actividades y ejercicios en los que tengan que trabajar ellos mismos y puedan ver como se realizan. Con el objetivo de cambiar la metodología y lograr que los alumnos comprendan y relacionen todos los aspectos que se dan en el aula, se han realizado diferentes tipos de actividades que logran captar su atención y, a su vez, logran involucrar a los estudiantes en su propio aprendizaje de una manera sencilla y amena.

Todo este trabajo está relacionado con la materia de Economía de 4ºESO debido a la posibilidad de llevar a cabo las diferentes actividades y proyecto en el aula y, por lo tanto, extraer resultados reales con los alumnos del centro. En concreto, el proyecto de innovación va a tratar los contenidos del bloque 5 del currículo de Economía en el que se tratan los aspectos relacionados con el problema de la inflación y deflación, el dinero y su funcionamiento, los tipos de interés y los aspectos relacionados con el desempleo y las políticas para combatirlo y el mercado de trabajo actual.

Gracias al Prácticum II y III, se han podido realizar algunas de las actividades planteadas en el proyecto y se ha observado el comportamiento de los estudiantes y el grado de satisfacción de estos con los ejercicios desarrollados en las sesiones de trabajo.

2. ESTRUCTURA ORGANIZATIVA DEL MÁSTER

2.1 MOTIVOS POR LOS QUE SE HA CURSADO ESTE MÁSTER

Los motivos por los que me decidí a cursar este máster de profesorado son muy variados aunque uno de los más importantes es mi vocación para la enseñanza y las ganas por conocer y aprender contenidos de educación que me ayuden en un futuro a ejercer esta profesión de la mejor manera posible.

Como ya he comentado, siempre he tenido una gran vocación para la enseñanza. Cuando empecé la universidad tuve la oportunidad de elegir entre ADE o Magisterio y, aunque escogí la carrera de Administración y Dirección de Empresa, siempre he considerado la opción de dedicarme en un futuro a la enseñanza.

Hay que tener en cuenta que para poder ejercer esta profesión, tanto en el ámbito privado como público, se necesita el título del máster, que habilita a los estudiantes para poder ejercer la docencia, por lo que uno de los motivos por el que he cursado este máster es la posibilidad de obtenerlo aunque considero que no es la principal razón de llevarlo a cabo. Aunque sea obligatorio tenerlo, creo que es necesario obtener cierta formación en educación antes de enfrentarse a una clase de 30 adolescentes que, en su mayoría, no tienen conocimientos previos de la materia.

Puesto que mi carrera no va dirigida hacia la enseñanza, considero que es importante aprender ciertos aspectos relacionados con la educación y la psicología adolescente. El máster permite conocer estos conceptos y aprender distintas metodologías, aspectos que pueden enriquecer nuestra forma de dar clase a los alumnos.

Además, con el máster y gracias a las prácticas, he podido comprender hacia donde me quiero dirigir como docente, es decir, el tipo de profesor que me gustaría lograr ser. Cada uno hemos tenido la oportunidad de desarrollar nuestra propia puesta en práctica y valorar distintas técnicas y metodologías para llevar a cabo las sesiones de trabajo en un aula real.

2.2 LA PROFESIÓN DOCENTE SEGÚN EL MARCO LEGISLATIVO DEL MÁSTER

Este máster tiene como finalidad proporcionar a los estudiantes que lo cursan una formación tanto en metodología del aprendizaje como en pedagogía con el objetivo de que estos puedan ejercer la profesión de la manera más adecuada y con la máxima información disponible para llevar a cabo sus sesiones de trabajo en el aula.

Se divide en dos partes: en el primer cuatrimestre se estudian las asignaturas generales relacionadas con la pedagogía, psicología y metodologías de aprendizaje, es común para todas las especialidades; en el segundo cuatrimestre, se estudian las asignaturas propias a la especialidad donde no solo se analizan diferentes formas de dar las clases sino que se estudia el contenido específico que tiene cada materia del departamento de Economía de un instituto.

Los objetivos del máster se encuentran recogidos en el Real Decreto 1393/2007 y en la Orden ECI 3858/2007 de 27 de diciembre, y son los siguientes:

- ❖ **Conocer los contenidos curriculares de las materias que se imparten en cada especialización docente**, así como el cuerpo de conocimientos didácticos en torno a los procesos de enseñanza y aprendizaje respectivos.
- ❖ **Planificar, desarrollar y evaluar el proceso de enseñanza y aprendizaje** potenciando procesos educativos que faciliten la adquisición de las competencias propias de las respectivas enseñanzas, atendiendo al nivel y formación previa de los estudiantes así como la orientación de los mismos.
- ❖ **Buscar, obtener, procesar y comunicar**, transformarla en conocimiento y aplicarla en los procesos de enseñanza y aprendizaje en las materias propias de la especialización cursada.
- ❖ **Concretar el currículo que se vaya a implantar en un centro docente** participando en la planificación colectiva del mismo; desarrollar y aplicar metodologías didácticas tanto grupales como personalizadas, adaptadas a la diversidad de los estudiantes.

- ❖ **Diseñar y desarrollar espacios de aprendizaje.** Hay que prestar atención a la equidad, la educación emocional, la igualdad de derechos y oportunidades entre hombres y mujeres, la formación ciudadana y el respeto de los derechos humanos.
- ❖ **Adquirir estrategias para estimular el esfuerzo del estudiante y promover su capacidad para aprender por sí mismo,** y desarrollar habilidades de pensamiento y de decisión que faciliten la autonomía, la confianza e iniciativa personales.
- ❖ **Conocer los procesos de interacción y comunicación en el aula,** dominar destrezas y habilidades sociales necesarias para fomentar el aprendizaje y la convivencia en el aula, y abordar problemas de disciplina y resolución de conflictos.
- ❖ **Diseñar y realizar actividades** que contribuyan a hacer del centro un lugar de participación y cultura en el entorno donde esté ubicado; participar en la evaluación, investigación y la innovación de los procesos de enseñanza y aprendizaje.
- ❖ **Desarrollar las funciones de tutoría y de orientación de los estudiantes** de manera colaborativa y coordinada.
- ❖ **Conocer la normativa y organización institucional del sistema educativo.**
- ❖ **Conocer y analizar las características históricas de la profesión docente, su situación actual, perspectivas e interrelación con la realidad social de cada época.**
- ❖ **Informar y asesorar a las familias acerca del proceso de enseñanza y aprendizaje** y sobre la orientación personal, académica y profesional de sus hijos.

Todos estos objetivos que se plantean son los necesarios para un buen desempeño como docente, y se van a conseguir gracias a la aportación de las diferentes materias al aprendizaje de los nuevos docentes que, no solo deben conocer múltiples contenidos relacionados con la pedagogía y las metodologías de enseñanza, sino que también, deben adquirir ciertas habilidades, destrezas y valores específicos para poder desarrollar la actividad docente de una manera adecuada al contexto del aula con el que se encuentren.

Tras la realización del máster, los alumnos de éste deben haber adquirido estas competencias:

- ❖ Integrarse en la profesión docente, comprendiendo su marco legal e institucional, su situación y retos en la sociedad actual y los contextos sociales y familiares que rodean y condicionan el desempeño docente, e integrarse y participar en la organización de los centros educativos y contribuir a sus proyectos y actividades.
- ❖ Propiciar una convivencia formativa y estimulante en el aula, contribuir al desarrollo de los estudiantes a todos los niveles y orientarlos académica y profesionalmente, partiendo de sus características psicológicas, sociales y familiares.
- ❖ Impulsar y tutorizar el proceso de aprendizaje de los estudiantes, de forma reflexiva, crítica y fundamentada en los principios y teorías más relevantes sobre el proceso de aprendizaje de los estudiantes y cómo potenciarlo.
- ❖ Planificar, diseñar, organizar y desarrollar el programa y las actividades de aprendizaje y evaluación en las especialidades y materias de su competencia.
- ❖ Evaluar, innovar e investigar sobre los propios procesos de enseñanza en el objetivo de la mejora continua de su desempeño docente y de la tarea educativa del centro.

Estas competencias se van a ir adquiriendo a lo largo del curso mediante la ejecución de las diferentes sesiones de trabajo y asignaturas que conforman la primera parte del máster.

Con todo ello, según los objetivos y las competencias que se estipulan para estos estudios, los alumnos del máster de profesorado deberían salir preparados para lograr una buena ejecución de la puesta en práctica docente en el aula. Sin embargo, en el periodo de prácticas he podido observar que cada aula es diferente y se necesita más formación en cómo adaptarse a cada contexto y en atención a la diversidad ya que cada alumno tiene un método de aprendizaje y es importante fomentar la participación y la motivación de todos los estudiantes hacia la asignatura mediante actividades que se adapten a su estilo de aprendizaje.

2.3 REFLEXIÓN APRENDIZAJES ADQUIRIDOS EN EL MÁSTER

2.3.1. PRIMER CUATRIMESTRE

La primera parte del máster consiste en una formación general acerca de los contenidos específicos de la profesión docente. En concreto en esta parte del máster, se estudian aspectos relacionados con el contexto del aula y el centro, pedagogía, psicología en adolescentes, metodologías de enseñanza, etc. Estas asignaturas son comunes para todas las especialidades lo que permite mezclar grupos. En nuestro caso, los estudiantes de la rama de Economía este año hemos impartido estas materias con los estudiantes de Filosofía lo que ha permitido ver la opinión y la forma de pensar de otros alumnos de una rama totalmente diferente y poder aprender los unos de los otros mediante un aprendizaje cooperativo en el aula.

A continuación, se van a valorar las diferentes asignaturas que se han realizado en este curso y la opinión personal acerca de estas:

Contexto de la actividad docente: En esta materia se trabajan los contenidos relacionados con la legislación de los centros y los contextos sociales y familiares con los que un docente se puede encontrar y que afectan a la forma de impartir las clases. Personalmente creo que se debería hacer más hincapié en aspectos más prácticos como la relación existente entre centro, familia y docentes y no centrar tanto las clases en aspectos teóricos como la legislación. Considero que, aunque es importante conocer los reglamentos y saber buscar esta información, el contenido de la materia podría desarrollarse de una forma más amena intentando que los alumnos comprendan estos conceptos y no solo los memoricen.

Interacción y convivencia en el aula: En mi opinión es una de las asignaturas más importantes de este cuatrimestre ya que en ella se estudian aspectos más pedagógicos y psicológicos. En esta materia se analizan aspectos relacionados con el comportamiento de los alumnos, como desarrollar adecuadamente una clase en cuanto a la actitud que debe desempeñar el docente, las tutorías y el papel del tutor, el comportamiento de las familias, la atención a la diversidad... Esta asignatura me ha ayudado a comprender como actúan los alumnos y cuál debe ser la actitud de un buen docente. Destacaré los trabajos que se han llevado a cabo ya que considero que son de gran ayuda para comprender la materia.

Procesos de enseñanza-aprendizaje: He aprendido los aspectos más generales del proceso de aprendizaje como son las competencias clave, las metodologías de enseñanza, como evaluar a los alumnos, como motivar a los estudiantes y atender a la diversidad de las aulas. Considero que esta materia está muy relacionada con otras que se estudian en el mismo cuatrimestre y que habría que centrarla en aspectos más específicos ya que es de carácter muy general, es decir, se desarrollan muchos contenidos pero de manera general sin entrar en el detalle de cada uno.

Diseño curricular e instruccional y organización y desarrollo de las actividades de aprendizaje: Esta asignatura está relacionada con Fundamentos del diseño instruccional y metodologías de aprendizaje ya que en ambas se va a ir desarrollando un trabajo que consiste en la ejecución de una programación paso a paso. En diseño se trabajan los primeros aspectos de esta programación que son: los propósitos de la materia, el marco legislativo y los objetivos que se espera que adquieran los estudiantes. Para llevar a cabo este trabajo, en las sesiones en el aula se han ido trabajando los diferentes enfoques que se le pueden dar a la programación fomentando que cada uno de los estudiantes del máster escogiesen el más adecuado para ellos. En esta materia, además, se aprende a analizar el currículo oficial aragonés.

Fundamentos de diseño instruccional y metodologías de aprendizaje: Esta asignatura está relacionada con la anterior y consiste en la realización de la segunda parte de la programación donde se trabajan las metodologías de enseñanza y la evaluación de los contenidos de la materia. Para ello, se ha aprendido previamente en que consiste cada metodología y como se lleva a cabo y las diferentes formas de evaluar los contenidos en el aula. En mi opinión es una de las asignaturas más útiles ya que a la hora de impartir, posteriormente, clase en los centros, estos conocimientos sobre las metodologías han sido de gran ayuda para realizar las actividades y planificar las clases.

Atención a la diversidad: Considero que esta materia debería impartirse en el programa general y no como optativa ya que son contenidos que todos los alumnos del máster deberían conocer. En esta asignatura se estudian aspectos relacionados con la diversidad de los alumnos en el aula y los estudiantes ACNEAES con los que nos podemos encontrar en el centro. El objetivo es comprender y conocer diferentes técnicas que ayudarán a la inclusión del aula.

2.3.2. SEGUNDO CUATRIMESTRE

La segunda parte del máster consiste en una formación específica acerca de los contenidos relacionados con la enseñanza de las asignaturas del departamento de Economía. En este cuatrimestre se estudian los mismos conceptos del proceso de enseñanza que en el anterior pero aplicándolos a los contenidos específicos de la especialidad.

Además, se aprende a realizar actividades por medio de diferentes recursos, tanto libros de texto como contenido online, de los que se dispone, con el objetivo de crear actividades que fomenten la motivación de los alumnos y el interés de estos hacia la materia que están desarrollando. El principal objetivo es que los alumnos creen su propio aprendizaje mediante recursos que les faciliten esta labor y que les motiven a llevarla a cabo. Por lo general considero que estas materias son más importantes para lograr desarrollar la práctica docente adecuadamente.

A continuación, se van a valorar las diferentes asignaturas que se han realizado en este periodo y la opinión personal acerca de estas:

Diseño, organización y desarrollo de actividades para el aprendizaje de Economía y la Empresa: En ella se han trabajado aspectos relacionados con la formación de una programación de centro, una unidad didáctica y la ejecución de actividades para contenidos específicos de las materias de Economía. He aprendido muchísimo contenido que me va a servir para realizar las clases cuando sea profesora y además considero que es la asignatura más importante del curso ya que en ella aprendemos diferentes recursos para desarrollar actividades mediante ejemplos reales de ejercicios realizados por el docente de la materia.

Evaluación e innovación docente e investigación educativa en Economía y la Empresa: Está relacionada con la materia de Diseño y en ella se especifica cómo evaluar esas actividades que hemos realizado. En el aula se ha desarrollado actividades relacionadas con el temario lo que facilita su comprensión. Estas actividades consisten en ejemplos prácticos de la acción docente en cuanto a cómo evaluar los contenidos. Por un lado se ha podido ver diferentes técnicas de evaluación y por otro, se han corregido exámenes siguiendo unas pautas para familiarizarnos con esto.

Contenidos disciplinares de Economía y Administración de Empresas: esta asignatura consiste en la presentación de una programación y unidad didáctica en relación a un bloque de contenidos de alguna de las materias que engloban el departamento de Economía. Para la realización de estas exposiciones, he tenido que familiarizarme con los contenidos del bloque que me ha tocado y buscar o desarrollar actividades que se pueden llevar a cabo en esa unidad didáctica. Cada alumno presentaba una parte lo que ha permitido observar las diferentes propuestas de los estudiante y valorar cuales cree cada uno que son más útiles y que se pueden utilizar en un futuro. Además de esto, se ha evaluado al resto de compañeros lo que hacía que se prestara más atención a las exposiciones y se adquiriera un papel más crítico y objetivo de los trabajos.

Tecnologías de información y comunicación para el aprendizaje: Esta asignatura forma parte del grupo de optativas del segundo cuatrimestre y en ella se explican diferentes recursos online que podemos llevar a cabo al impartir las clases. Considero que puede resultar muy curiosa y se puede aprender mucho pero se debería modernizar alguno de los programas que se enseñan. Destacaría el trabajo de crear un blog ya que me parece que es algo diferente y es una herramienta muy útil a la hora de mostrar nuestras ideas al resto de personas que puedan estar interesadas.

Además de estas asignaturas, en este cuatrimestre se han llevado a cabo dos Prácticum en el centro donde se ha podido poner en práctica la acción docente y desarrollar una unidad didáctica en el aula con los alumnos del centro escogido.

2.4 EXPERIENCIA EN EL CENTRO DONDE SE HA LLEVADO A CABO EL PRÁCTICUM

Las prácticas las he llevado a cabo en el Colegio Escuelas Pías de Zaragoza donde realicé mis estudios de Infantil, Primaria, ESO y Bachillerato. Al haber estudiado en el mismo centro pude observar el gran cambio metodológico que ha sufrido y la importancia que le dan a la diversidad del alumnado y a la inclusión en el aula. Además he podido ver los diferentes programas con los que cuenta actualmente el centro como PMAR o el bilingüismo.

El contexto del aula en el que he realizado todo el periodo de prácticas es una clase de 4º ESO y la materia va a ser Economía. El aula está compuesta por 13 alumnos, 8 chicos y 5 chicas. Por lo general los alumnos muestran mucho interés por la materia ya que se tratan temas que les resultan familiares y otros muy prácticos para su futuro laboral. En términos académicos, los alumnos no suelen obtener notas muy altas, la mayoría están entre un 4 y un 6.

El Prácticum I consistía en el análisis de los diferentes documentos del centro seleccionado con el objetivo de familiarizarse con ellos y de conocer el funcionamiento y la tarea de los docentes de manera general. El objetivo de estas prácticas era que los alumnos del máster debían conocer todos los documentos que posee el centro y adaptarse al colegio y a los tutores de las prácticas. Cabe destacar la buena actitud por parte de todo el personal que me acogió y ayudó en todo lo que necesité mediante charlas informativas y trabajo con los tutores correspondientes. Además de proporcionarme información mediante las charlas, pude asistir a las clases de mi tutor donde posteriormente realicé la práctica docente.

En el Prácticum II se debía observar como impartía clase el tutor en dos aulas, para ello el centro me permitió entrar a observar alguna de las clases de 2º Bachillerato. Además de esto debía comenzar con la ejecución de la acción docente en el aula de 4º ESO. Cabe destacar la gran atención e interés que mostraron los alumnos hacia la materia y el alto grado de participación en todas las actividades que se plantearon en las prácticas. El bloque de contenidos que realizamos fue el 5, dentro del currículo oficial de Economía de 4º ESO, donde se tratan los contenidos relacionados con la inflación y deflación, el

dinero y sus funciones, los tipos de interés y el mercado de trabajo y los problemas del desempleo.

Por último en el Prácticum III, además de continuar con la acción docente en el aula, se tenía que poner en práctica el proyecto de innovación que se estaba desarrollando. El tutor del centro estuvo dispuesto a dejarme realizar cualquier tipo de actividad aunque se desviase un poco del contenido específico del libro e incluso me proporcionó información y recursos para realizar este proyecto.

En mi caso el proyecto de innovación, que se va a llevar a cabo a continuación, consistía en captar la atención e interés de los alumnos y fomentar su motivación hacia la materia de Economía mediante un cambio metodológico que suponía reducir las clases magistrales participativas e introducir actividades de gamificación que les permitan desarrollar su propio aprendizaje de una manera más visual y amena.

Considero que he aprendido mucho en el periodo de prácticas y me ha servido para afianzar mi decisión de ser profesora. En mi opinión esta profesión es muy enriquecedora ya que el trabajo del docente es orientar y ayudar a los alumnos a desarrollar su propio aprendizaje y a que comprendan todos los aspectos que se trabajan en el aula.

3. PROYECTO DE INNOVACIÓN

3.1 JUSTIFICACIÓN DE LA ELECCIÓN DEL PROYECTO

La sociedad actual ha sufrido grandes cambios hacia la era digital lo que a su vez ha propiciado la necesidad de cambios en la educación que favorezcan el aprendizaje y no la memorización de contenidos. Los métodos tradicionales en los que los alumnos tenían que memorizar los conceptos que les proporcionaban los docentes, normalmente, a través de un libro de texto están quedándose obsoletos frente a las nuevas metodologías que tienen como objetivo la innovación y motivación de los alumnos hacia las materias que estudian para favorecer que desarrollen su propio aprendizaje y se involucren más en la clase mediante una participación activa.

Estas metodologías no solo buscan motivar a los alumnos y captar su interés sino que a su vez mejoran la diversidad en el aula, adaptándose a las necesidades y aptitudes de cada alumno, y favorecen un aprendizaje más dinámico y activo por parte de los estudiantes. Pero todo esto no va a ser posible sin la implicación de los docentes. Es importante que estos tomen conciencia de los cambios que se están produciendo en la educación y trabajen para innovar en su forma de dar las clases.

El papel del docente en este cambio metodológico será de orientador y facilitador del contenido, debe ayudar a los alumnos a que desarrollen su propio aprendizaje por medio de sus propias capacidades. El papel de los estudiantes, por lo tanto, será el de crear su propio aprendizaje por medio del desarrollo de sus habilidades y capacidades y la ayuda de los profesores. Los estudiantes deberán crear juicios propios y críticos de forma autónoma.

En la actualidad la ley de educación, Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre (LOMCE), recoge la importancia de estos cambios metodológicos resaltando que los alumnos deben ser un elemento activo dentro de su propio proceso de aprendizaje y que estas nuevas metodologías deben ir acordes a los cambios que se producen en la sociedad tanto por la globalización como por la forma de comunicarse y de aprender de las nuevas generaciones.

Además, en el Anexo I de la Orden ECD/489/2016, de 26 de mayo, por la que se aprueba el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón, se establece la necesidad de

cubrir todas las diferencias individuales de los estudiantes, los estilos de aprendizaje y las implicaciones que este hecho tienen en las aulas ya que es necesario realizar un cambio hacia metodologías más activas que hagan al alumno el centro del proceso de su propio aprendizaje y al profesor el guía y evaluador del mismo.

La ley establece cinco aspectos que se deben tener en cuenta a la hora de seleccionar la mejor metodología para determinado contexto:

- ***Adecuación al alumnado:*** la metodología que se va a llevar a cabo en el aula debe estar con el alumno, es decir, debe adaptarse a la diversidad del aula, los conocimientos previos y los intereses de los estudiantes. Hay que tener en cuenta la dificultad que conlleva adaptarse a todos los estudiantes ya que cada uno tiene unas características diferentes por lo que la metodología que se emplee debe favorecer tanto el interés de estos como la motivación hacia la materia.
- ***Adecuación a la finalidad:*** es necesario establecer la finalidad a la que se desea llegar por medio del empleo de estas metodologías. En este caso, el objetivo es que los alumnos comprendan todos los aspectos que se recogen en el Currículo de Economía de 4º ESO y sean capaces de desarrollar aspectos como la obtención de información capacidad de investigación, análisis de gráficas y datos, creación de juicios críticos y autónomos y, saber trabajar en grupos cooperativos.
- ***Adecuación al currículo:*** la ley recalca la importancia de que la metodología que se vaya a seleccionar cubra todos los aspectos recogidos en el currículo y se adecue a las propuestas que se hacen en este con el objetivo de desarrollar todas las competencias clave.
- ***Adecuación al contexto:*** además de las características de los alumnos es necesario tener en cuenta otros aspectos sociales como: las políticas y valores del centro, el entorno de los alumnos, la situación familiar en la que se encuentra, la localización del centro, etc. Es necesario que haya una comunicación directa entre el centro, los alumnos y sus familias.
- ***Adecuación a las nuevas necesidades sociales:*** es necesario establecer una relación entre estos métodos y los cambios que ha ido sufriendo la sociedad como la globalización o los nuevos medios de comunicación y tecnologías.

El contexto en el que se va a realizar este proyecto es una clase del curso 4º ESO y la materia va a ser Economía. Como ya he indicado, el aula está compuesta por 13 alumnos, 8 chicos y 5 chicas. En términos académicos, los alumnos no suelen obtener notas muy altas, la mayoría está entre un 4 y un 6 lo que puede implicar que la metodología de aprendizaje que se lleva a cabo no es la más adecuada. La unidad en la que se va a realizar el proyecto es la de *Inflación, Dinero y Mercado de Trabajo*.

La hipótesis que se va a abordar en este proyecto consiste en cómo captar la atención y fomentar la motivación de los alumnos hacia la materia de Economía. Para llevar a cabo esta hipótesis en el proyecto se va a plantear un cambio metodológico de la clase magistral a la metodología de gamificación que permite a los estudiantes desarrollar otro tipo de habilidades de estudio.

La Gamificación consiste aplicar técnicas de juego al contexto del aula para atraer la atención de los alumnos, es decir, llevar a cabo métodos de juego (juegos de mesa, concursos, juegos de rol...) aplicándolos a contenidos de la materia en la que se realizan, lo que permitan al alumno aprender de forma más amena y dinámica los contenidos del tema.

Dentro de esta metodología se llevará a cabo un aprendizaje cooperativo ya que es muy importante que los alumnos aprendan a trabajar en equipo y se ayuden los unos a los otros cubriendo todo tipo de necesidades.

El análisis y estudio de este proyecto se ha llevado a cabo mediante la puesta en práctica de la acción docente en el centro donde se ha desarrollado los Prácticum, esto permite trabajar sobre datos reales y poder sacar conclusiones de la observación del cambio metodológico.

Tras el primer Prácticum, donde se observó la metodología del docente y como llevaba a cabo sus clases y también como actuaban los alumnos y sus habilidades, se pudo extraer algunas ideas clave que motivaron la propuesta que se plantea en este proyecto de innovación. Los alumnos demandan una metodología más participativa para comprender mejor y fácilmente los conceptos básicos que necesitan saber. El docente debe plantearse un cambio que fomente este tipo de habilidades más visuales y permita desarrollar un aprendizaje propio al alumno sin la necesidad de tener que memorizar datos.

3.2 JUSTIFICACIÓN TEÓRICA

La gamificación consiste en: “una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos”, Gaitán (2013). Esta definición señala que es una técnica metodológica mediante la cual se aplican distintos juegos en el estudio de los conceptos de cualquier materia, es decir, en este caso, se aplicarán técnicas de juego para la realización de distintas actividades en la materia Economía de 4º ESO.

Una buena definición sería: “tratar de que se haga lo que no siempre apetece, usando para ello el juego”, Rodríguez y Santiago (2016), esto quiere decir que, la mejor forma de entender la gamificación es hacer que a los alumnos les resulte atractiva una actividad mediante las técnicas de juego. Un ejemplo sería: el análisis de la situación de mercado laboral español mediante un debate o un juego de mesa.

Esta metodología ha sido muy criticada por los expertos en educación ya que no hay artículos o proyectos que respalden los buenos resultados obtenidos con esta metodología. Sin embargo está demostrado que hacer actividades que resulten más atractivas al alumnado hace que se fomente su motivación e interés y relacionen ese impulso a los conocimientos adquiridos.

Aplicar este tipo de metodologías en el aula puede desarrollar en los alumnos otro tipo de habilidades como la competitividad consigo mismo y con sus compañeros o la empatía con los personajes que representa.

Es importante comenzar por actividades sencillas que fomenten la motivación de los alumnos ya que estos mismos irán creando su propio aprendizaje y se plantearán poco a poco nuevos objetivos o retos cada vez más difíciles ya que van ganando confianza con la materia.

Al tratarse de actividades sencillas y muy amenas, los estudiantes no tienen tanto problema en su realización, incluso se proponen como voluntarios. Por lo tanto, la gamificación también desarrolla la capacidad comunicativa de los estudiantes y hace que sientan menos vergüenza a la hora de exponer cualquier tipo de duda o de participar en el aula.

Según F.Rodríguez y R.Sanchez: “El juego nos enseña los principios de motivación que podemos aplicar a nuestra vida personal” (2016), el espíritu competitivo, el saber perder, la satisfacción del trabajo bien hecho, la resolución de conflictos o el impulso que lleva a realizar una actividad son algunas de las destrezas que se adquieren con esta metodología y que se pueden llevar a la vida cotidiana de cualquier persona un vez desarrolladas.

Es necesario tener en cuenta que la creación de un juego no siempre es gamificación ya que no solo debe servir como entretenimiento sino que esta metodología busca el aprendizaje de los contenidos de la materia mediante técnicas que ayuden al estudiante a prestar atención y a adquirir estos conocimientos de una manera sencilla y amena que logre captar su interés y motivarle para llevar a cabo las actividades y el estudio de la asignatura. A la hora de realizar este tipo de juegos, es importante localizar el objetivo de este y como se va a llevar a cabo. Un buen método para realizar estas actividades es seguir el árbol de toma de decisiones sobre el juego, el cual nos ayudará a observar si la actividad realizada se trata de la gamificación o simplemente es un juego de entretenimiento.



Esquema 2.1: Árbol toma de decisiones sobre el juego (libro Gamificación: Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima del aula, F. Rodríguez y R. Santiago)

Es necesario que esta metodología, para que sea exitosa, ayude al estudiante a crear una experiencia satisfactoria la cual la pueda relacionar con los conceptos aprendidos puesto que esto facilita el aprendizaje por parte del estudiante ya que automáticamente relaciona los contenidos de la materia con un estímulo y experiencia positiva.

3.3 PLANTEAMIENTO DEL PROYECTO

El proyecto plantea un cambio de metodología con el objetivo de motivar a los estudiantes e incrementar su interés hacia la materia. La materia de Economía se imparte de manera tradicional mediante clases magistrales participativas en las cuales los alumnos no suelen ser muy activos. Para romper con esta metodología se llevó a cabo un cambio hacia la gamificación, es decir, la adaptación de juegos a los contenidos de la materia para realizar actividades más novedosas y amenas que logren una participación e involucración total por parte del alumnado.

Se trata de un aula muy heterogénea donde cada alumno tiene su propio sistema para el desarrollo del aprendizaje. Con el test de iniciación se pudo observar el grado de conocimientos de los alumnos sobre el contenido de la unidad didáctica y, a su vez, el comportamiento de estos hacia este tipo de metodologías lo que fue muy satisfactorio ya que el 100% de la clase aseguró que era una actividad que había captado su atención.

En la práctica esta metodología se ha llevado a cabo junto a las clases magistrales mucho más participativas ya que se daba el contenido mínimo que debían conocer y el resto lo descubrían mediante diferentes tipos de juegos. Además, se fueron adaptando todas las actividades al contexto de la clase y al tiempo del que se disponía. En concreto los tipos de juegos con los que se han trabajado son: Juegos de mesa, juegos de rol o simulaciones, test, concursos, entre otros.

Para poder conocer las opiniones de los alumnos sobre la nueva metodología y las actividades que se iban realizando, al finalizar cada sesión se les entregaba un cuestionario que debían contestar y así los docentes podían conocer el grado de satisfacción de los estudiantes. Por lo general todas estas actividades tuvieron una gran aceptación y los alumnos terminaron el periodo de prácticas muy contentos con los conocimientos que habían adquirido.

3.4 TIPOS DE ACTIVIDADES

En este proyecto se han planteado una serie de tipos de juego con el objetivo de que los alumnos logren mejorar su motivación hacia la materia y captar todo su interés.

Es necesario que este tipo de metodologías engloben las aptitudes y habilidades de todos los alumnos para desarrollar su propio aprendizaje. Para lograr alcanzar esta situación será necesario realizar juegos que les ayuden a comprender los conceptos y a relacionarlos.

Los tipos de juegos con los que vamos a trabajar son:

JUEGOS DE MESA: el objetivo de estas actividades es que los alumnos relacionen los conceptos vistos en el aula de una forma más amena y divertida. Están diseñados para realizarlos al finalizar cada unidad didáctica o elementos que se relacionan entre sí. Los estudiantes además de relacionar conceptos aprenden a competir sin que se produzcan conflictos.

Una de las actividades que se han puesto en práctica en el aula de un colegio ha sido la actividad del mercado de trabajo como juego de la oca (Anexo I). Esta actividad va a consistir en el juego de la oca pero analizando la situación actual de precariedad, sobretudo en el mercado de trabajo juvenil. Para el juego los alumnos deberán colocarse por parejas o en grupos de tres, con el objetivo de que no se repitan las mismas casillas, y cada grupo tendrá un tablero y las tarjetas correspondientes a las casillas que explican brevemente la situación en la que se encuentra ese alumno en esa casilla.

Los alumnos deberán analizar el recorrido que van obteniendo explicando, en la ficha de trabajo, la casilla en la que caen y las ventajas e inconvenientes que creen que se da en ese tipo de situación. El docente podrá orientar a los alumnos en caso de que surjan dudas sobre los tipos de contrato o cualquier situación en la que se pueden encontrar.

En cuanto a cómo se juega: cada jugador tendrá una moneda con la que jugará y un dado por grupo, según el número obtenido en este se avanzará más o menos casillas. Si se obtiene 1-2 el jugador avanzará una casilla en el tablero; si se obtiene 3-4, avanzará dos casillas; si se obtiene 5-6, tres casillas.

Gana el juego el estudiante que consiga llegar antes a la casilla de meta (24).

Para finalizar la sesión de trabajo, se pondrán en común algunas de las conclusiones extraídas por los estudiantes en las casillas para comparar los análisis de estos. Además el docente recogerá la ficha de trabajo y evaluará la calidad de las respuestas.

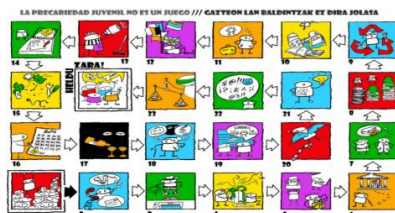


Tabla 4.1: Tablero Juego de la Oca mercado de trabajo

JUEGOS DE ROL O SIMULACIÓN: en este tipo de juegos los alumnos simulan diferentes situaciones que les permite ver, de una forma más clara y directa, cómo se comportan diferentes elementos dentro de una misma situación. Esto permite a los alumnos con capacidades visuales, comprender de una forma más rápida y sencilla todos los aspectos que se trabajan.

En este caso en las prácticas se ha llevado a cabo diferentes juegos de simulación como el de negociación de las condiciones de trabajo o el juego de rol “véndete”.

1) El juego de negociación de las condiciones de trabajo (Anexo II) consiste en: la realización de un debate y juego de rol en el que los alumnos se tendrán que poner en el papel de trabajadores de una empresa, representantes de los trabajadores y directivos de dicha empresa. El objetivo del debate es que profundicen en la negociación de las condiciones de trabajo teniendo en cuenta una serie de datos y siendo realistas con sus posibilidades y lleguen a establecer un nuevo convenio colectivo (acuerdos entre los trabajadores y la empresa acerca de los salarios, el horario, horas extras...).

El enunciado de la actividad es el siguiente: la empresa X quiere reducir su plantilla en un 20%, para evitar esos despidos los empleados de la empresa están dispuestos a negociar sus condiciones de trabajo utilizando algunas de las medidas contra el desempleo que se han estudiado al comienzo de esta sesión.

El debate se va a realizar en una sesión de trabajo en la cual se les va a asignar a cada alumno un rol dentro de la compañía y los datos sobre los que tiene que trabajar.

Roles de los alumnos

DIRECTIVOS DE LA EMPRESA: deberán llegar a una negociación valorando las medidas que se les propongan teniendo en cuenta si es suficiente para no despedir a

ningún empleado. Además deberán proponer otras medidas que sean más beneficiosas para la compañía (estará formado por 3 o 4 alumnos del aula).

REPRESENTANTES DE LOS TRABAJADORES: su principal objetivo es representar las condiciones que desean establecer los trabajadores y por lo tanto negociar con la empresa para cumplir con el beneficio de los empleado y evitar los despidos. Deberán tener en cuenta tanto las condiciones que establezcan los trabajadores como las condiciones que establezcan los representantes de la empresa para llegar a un convenio (este grupo estará formado por 4 o 5 alumnos).

TRABAJADORES DE LA EMPRESA: son los operarios y administrativos de la compañía. Su principal objetivo es que no haya despidos sin perjudicar gravemente sus condiciones actuales (estará formado por el resto de alumnos).

Estructura del debate

NEGOCIACIÓN ENTRE LOS TRABAJADORES Y LOS REPRESENTANTES: en esta primera parte los alumnos van a contar con 10 /15 minutos para negociar entre todos las condiciones que van a ofrecer a la empresa en cuanto sus condiciones de trabajo (salario, vacaciones, pago de horas extras...). Deben establecer un margen para que los representantes puedan negociar posteriormente.

NEGOCIACIÓN DE LOS REPRESENTANTES CON LOS DIRECTIVOS: los alumnos que formen estos roles van a contar con 10 minutos para llegar a un convenio colectivo que beneficie a ambas partes. La negociación debe ser objetiva y los equipos deben llegar a un acuerdo al finalizar este periodo.

GRADO DE SATISFACCIÓN: en 5/10 minutos los trabajadores deben debatir sobre su grado de satisfacción con el convenio final (pueden ser tanto argumentos en contra como a favor de la negociación anterior).

2) El juego de “Véndete” tiene como objetivo que los alumnos aprendan a desenvolverse en una entrevista tanto de entrevistador como de entrevistado. El juego consiste en saber venderte mejor, es decir, convencer al grupo entrevistador, de que tú mereces el puesto sin mentir para poder alcanzarlo. Todos los alumnos van a recibir un currículum por grupos de 3, los miembros de cada grupo deben analizar el Currículo Vitae de manera individual. Una vez que se han analizado los CV, se va a realizar una pequeña entrevista en la cual cada alumno del grupo tendrá que convencer a los entrevistadores de que merece ese

puesto con las cualidades y habilidades que posee sin variar la información que se les ha proporcionado sobre sus personajes.

Ganará el jugador que consiga el puesto de trabajo por consenso del resto de la clase.

CONCURSOS: con estos juegos se busca la competitividad de los alumnos ya que esta provoca un interés sobre ellos hacia la actividad y a su vez se esfuerzan más para conseguir ganar al resto de equipos. Mediante diferentes aplicaciones como Genially o Edpuzzle podemos realizar preguntas que sean más amenas para realizar este tipo de actividades.

En la puesta en práctica se llevó a cabo diferentes juegos con este tipo de aplicaciones. Uno de ellos se denominó “¿Quién sabe más?”(Anexo III). Se trata de un juego de evaluación final, el principal objetivo es valorar el grado de estudio de los alumnos y motivarles para que estudien en casa. Para la actividad los alumnos se van a colocar en grupos de 4 personas. Cada grupo va a disponer de un timbre y en la pantalla irán saliendo las preguntas que deben responder.

El primer grupo que presione el timbre contestará, en caso de que la pregunta este más habrá rebote y el resto podrán volver a presionar el timbre.

Ganará el grupo que tras 20 preguntas tenga mayor puntuación. Además, esta actividad tendrá un premio ya que se trata de una prueba previa al examen y su objetivo es que los alumnos estudien previamente. Este premio será un punto extra en el examen para el grupo ganador. Esta recompensa motivará a los alumnos a dedicar más tiempo de estudio y se puede llevar a cabo al finalizar cada bloque de contenidos como método de repaso.

TEST DE INICIACIÓN: se van a realizar este tipo de actividades mediante la aplicación Plickers o Kahoot lo que permite, además de ser consciente de los conocimientos previos de tus alumnos, que estos vean este tipo de actividades como algo divertido mediante las cuales se introduce el tema.

Por ejemplo mediante la aplicación Plickers y los códigos QR (Anexo IV) puede hacer este tipo de pruebas que sin duda les motivan a la hora de estar atentos y prestar atención a la actividad ya que les resulta amena. Plickers te da la oportunidad de que los alumnos vean si sus respuestas son correctas o incorrectas en el momento y esto, a su vez, Esto fomenta el esfuerzo de los alumnos por no fallar.

3.5 RESULTADOS

Tras llevar a cabo este tipo de actividades en el aula de prácticas, los alumnos han ido completando encuestas que tenía como objetivo valorar el grado de satisfacción de estos y su conclusión sobre el grado de aprendizaje adquirido (Anexo V).

Es necesario tener en cuenta que la clase no es un grupo muy significativo porque, al tratarse de una optativa, solo hay 13 alumnos matriculados y en su mayoría es porque les interesa la asignatura y seguir estudiando el bachillerato de ciencias sociales.

Los resultados de estas encuestas, por tipo de actividad, han sido:

JUEGOS DE MESA: tras la realización de la actividad sobre el mercado laboral que se ha explicado en el punto anterior, la totalidad de los alumnos han encontrado interesante este tipo de ejercicios en el aula porque estaban desarrollando sus propias ideas sobre el mercado de trabajo laboral pero, a su vez, jugando al juego de la oca.

¿Te ha parecido interesante el juego?

10 respuestas

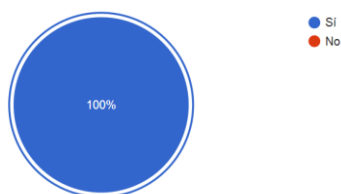


Figura 5.1: Resultados encuesta Juegos de Mesa

Por otro lado el 30% de los alumnos que han realizado la actividad, es decir, tres alumnos, no han comprendido todos los conceptos que se han trabajado ya que no entendían el significado de algunas situaciones que se planteaban en el juego por lo que es importante aclarar esos términos que no han logrado comprender.

¿Has entendido todos los conceptos trabajados en la actividad?

10 respuestas

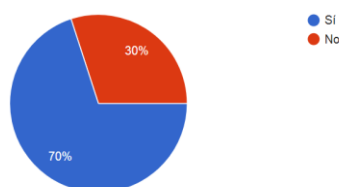


Figura 5.2: Resultados encuesta Juegos de Mesa

JUEGOS DE ROL O SIMULACIÓN: en este tipo se engloban todas las simulaciones que se han llevado a cabo en la práctica como las entrevistas, “véndete” o la negociación de las condiciones de trabajo entre otras.

En este caso los alumnos han resaltado que es una forma más visual de comprender los aspectos del tema, que son actividades muy amenas y originales, ya que en ninguna otra materia habían realizado nada parecido, y que permiten ponerse en el lugar del representado y actuar como lo haría él lo que también resulta muy interesante.

En cuanto a los resultados, el total de los alumnos piensa que es una actividad muy interesante y que no cambiarían nada.



Figura 5.3: Resultados encuesta Juegos de Rol y Simulaciones

CONCURSOS: al realizarlos con aplicaciones online los alumnos han mostrado más interés y motivación por contestar a las preguntas y ganar la actividad. Además el incremento de un punto en el examen para los alumnos que ganen el premio provoca una reacción positiva en los alumnos los cuales invierten mayor tiempo en el estudio de los contenidos de la unidad didáctica.

Todos los estudiantes han recalcado que es una de las mejores formas de estudiar y de aprender ya que te sirve como repaso del tema y las dinámicas online para responder les resultan muy divertidas y amenas.

TEST DE INICIACIÓN: Se realizó el primer día de la puesta en práctica de la unidad didáctica y fue una actividad que logró captar rápidamente el interés de los alumnos hacia el contenido puesto que ninguno quería fallar y lo querían hacer lo mejor que supieran.

El 100% de los alumnos a los que se les realizó la encuesta estaban muy contentos con la actividad y querían hacer otro Plickers más adelante incluso muchos de ellos le pidieron al docente que realizara este tipo de actividad al comienzo de cada unidad didáctica aunque, al tratarse de temas nuevos, no todos los contenidos quedaron entendidos por

parte de los estudiantes. Este método de actividad permite al docente conocer más a sus alumnos, sus contenidos previos e incluso su actitud en el aula.

¿Te ha parecido interesante el juego?

12 respuestas

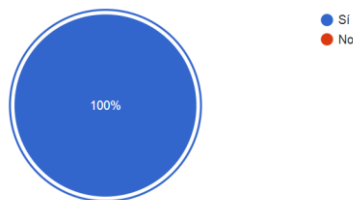


Figura 5.4: Resultados encuesta Test Iniciación (Plickers)

Analizando todas las actividades que se plantean en este proyecto, la que más aceptación ha tenido son los concursos y los test ya que es en las que más aprenden y las que mejor logran captar su interés. En concreto de los 13 alumnos que forman la clase, 10 creen que los concursos son los más eficaces a la hora de desarrollar su propio aprendizaje y 8 alumnos consideran que los test les han servido como introducción de los nuevos conceptos y para motivarles a la hora de trabajar en el aula.

¿Que tipos de juegos ves más útiles para el aprendizaje? Puedes seleccionar varios

13 respuestas

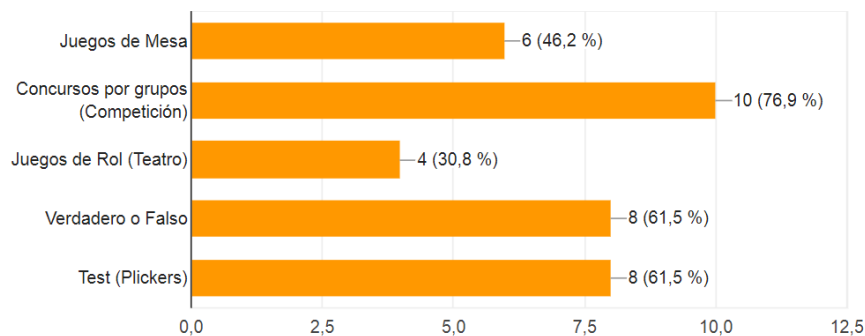


Gráfico 5.1: Resultados de la encuesta general sobre las actividades más útiles

Por lo tanto, con estos resultados, se podría asegurar que este tipo de metodología ha conseguido el objetivo de motivar a los alumnos y captar su interés ya que les proporcionan otras herramientas más visuales para crear su propio aprendizaje.

4. REFLEXIÓN CRÍTICA DE LA INVESTIGACIÓN

La hipótesis que se plantea en el proyecto consistía en cómo captar la atención y fomentar la motivación de los alumnos hacia la materia de Economía. Para llevarlo a cabo se planteó un cambio metodológico de la clase magistral, es decir, el método que se emplea en las sesiones actualmente, a la metodología de gamificación que permite a los estudiantes desarrollar otro tipo de habilidades de estudio.

El proyecto se ha llevado a cabo en el centro de prácticas donde se ha podido observar el comportamiento de los alumnos frente a este cambio en el método de estudio, los resultados fueron muy satisfactorios. Los alumnos han mostrado una buena actitud frente al cambio y se ha logrado el objetivo planteado al inicio del proyecto.

A modo general, y comparando las dos metodologías que se han llevado a cabo en el aula, es decir, la metodología de gamificación y de clase magistral participativa, los alumnos han resaltado que les parecen más productivas las actividades que se han estado realizando mediante el nuevo método porque son más participativas y permiten comprender todos los conceptos sin la necesidad de tener que memorizarlo para el examen. Además, resaltan que este tipo de ejercicios logran captar su interés y es más sencillo para ellos atender sin distraerse ya que cuando se aburren recurren al comportamiento de molestar en clase.

Los estudiantes prestaban más atención y mostraban mayor interés en la ejecución de las actividades, esto se ha visto reflejado en los resultados obtenidos en las encuestas donde no solo resaltan la eficacia de este método sino que también reflejan su motivación hacia la asignatura gracias a este tipo de actividades.

Estos resultados obtenidos no son significativos ya que no se ha realizado un estudio en profundidad a lo largo del curso sino que se ha llevado a cabo el cambio en un contexto de aula con 13 alumnos. Por ello resulta difícil extraer conclusiones sobre la validez de esta metodología.

Algo que llama considerablemente la atención es que los alumnos no hayan mejorado sus notas académicas en el examen, siguen estando entre el 4 y el 6. El principal problema reside en que no emplean un tiempo extra en casa para aprender bien los contenidos y confían en haberlos entendido con las actividades por lo que sería aconsejable la realización de mapas conceptuales o resúmenes de contenidos que se ven en el aula para,

posteriormente, asociar esas actividades con los contenidos del libro lo que les permitirá mejorar sus técnicas de estudio y sus notas.

Considero que esta metodología ha resultado eficaz en cuanto a la motivación de los estudiantes pero se debería plantear un cambio general con el objetivo de que no solo muestren más interés, sino que a su vez, mejoren los resultados obtenidos. Sería recomendable seguir investigando en este sentido para lograr la máxima eficacia de los alumnos y que desarrollen al máximo sus capacidades de aprendizaje propio.

5. CONCLUSIONES

Este máster me ha servido para comprender cuál es la función de un docente. Gracias a este no solo he aprendido conceptos relacionados con la educación que desconocía cuando decidí estudiarlo, sino que he adquirido formación en cuanto al comportamiento que debe tener un docente e incluso los comportamientos con los que me puedo encontrar en el aula.

Pese a que considero que no todas las asignaturas son igual de valiosas para la formación de profesores, creo que todas aportan conocimientos que son necesarios obtener antes de enfrentarnos a la puesta en práctica en un aula real.

Lo primero me gustaría agradecer a todos los profesores por su paciencia y dedicación con el máster ya que la mayoría siempre han estado dispuestos a ayudarme y orientarme en mi formación.

Por otro lado, considero que la mejor parte y donde más he aprendido es en los Prácticum puesto a que estas prácticas no solo te permiten observar el trabajo de otros profesores y el comportamiento de los alumnos en determinados contextos, sino que te permite poner en práctica todo lo que has ido aprendiendo y valorar como te planteas las clases y en que deberías mejorar para el futuro. Por supuesto debo agradecer al centro de prácticas, Colegio Escuelas Pías Zaragoza, y a todos sus miembros por la dedicación y la ayuda que me han aportado para lograr mis objetivos.

En cuanto al proyecto, debo resaltar que aunque los datos académicos no han sido del todo satisfactorios, los alumnos han mostrado una actitud muy positiva frente al cambio metodológico y se ha llegado a cumplir el objetivo inicial de motivar a los alumnos hacia la asignatura de Economía y captar su interés.

Como ya se ha nombrado, los alumnos han mostrado su satisfacción con las actividades que se han llevado a cabo en el periodo de prácticas y, aunque los resultados del examen no fueran los esperados, ellos han recalcado que han conseguido aprender y comprender muchos más aspectos del bloque con esta metodología.

Por último cabe resaltar que, aunque se consiga motivar a los alumnos, esto no es suficiente. Se debería plantear un cambio general del sistema de educación que mejore la capacidad de aprender de los alumnos mediante metodologías que se adapten a sus necesidades, capacidades e intereses. Es necesario que los alumnos no solo muestren más interés sino que esto a su vez se vea reflejado en el grado de conocimientos que adquieran.

6. BIBLIOGRAFÍA

- Objetivos y Competencias del Máster (Disponible online en: estudios.unizar.es/estudio/ver?id=659).
- Real Decreto 1393/2007 y en la Orden ECI 3858/2007 de 27 de diciembre (Disponible online en: https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2007-22450).
- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre (Disponible online en: <http://www.educaragon.org/noticias/noticias.asp?idNoticia=9221>).
- Anexo I de la **Orden ECD/489/2016, de 26 de mayo** (Disponible online en: <http://www.educaragon.org/FILES/Anexo%20I%20ORIENTACIONES%20METODOLOGICAS.pdf>).
- Rodríguez, F y Santiago, R. (2016): *Gamificación: Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula*. Digital- test, Grupo Oceano. (Disponible online en: <file:///C:/Users/sandra/Downloads/gamificacion.pdf>).
- Cánovas, G. y González, V.: *Experiencias de Gamificación en el aula de secundaria*". Europa International School (Disponible online en: http://filcat.uab.cat/clt/activitats/ice/2016/ICE2016_Canovas.pdf).
- Díez, J.C., Bañera, D. y Serra, M. (2017): *Experiencia de Gamificación de Secundaria en el aprendizaje de sistemas digitales*. (Disponible online en: <file:///C:/Users/sandra/Downloads/16814-57990-2-PB.pdf>).
- Contreras, R. y Eguia, J.L. (2017): *Experiencias de gamificación en las aulas*. (Disponible online en: http://incom.uab.cat/download/eBook_incomuab_15.pdf).
- Gaitán, V. (2013): Gamificación: el aprendizaje divertido (Disponible online en: <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>).

7. ANEXOS

ANEXO I: Mercado de Trabajo como juego de la Oca

TÍTULO	SITUACIONES DEL MERCADO DE TRABAJO (JUEGO DE LA OCA)
--------	--

UNIDAD DIDÁCTICA	CURSO	Nº ALUMNOS/GRUPO
El Dinero, la Inflación y el Mercado de trabajo	4º ESO	13 alumnos
OBJETIVOS UD	MATERIA	TEMPORALIZACIÓN
<p>Obj.EC.2. Adquirir y emplear vocabulario económico con precisión y rigor, de modo que permita conocer, valorar e interpretar la realidad económica y social que nos rodea.</p> <p>Obj.EC.8. Diagnosticar los efectos de la inflación y la deflación como elemento distorsionador de las decisiones que toman los agentes económicos en una sociedad.</p> <p>Obj.EC.9. Analizar las características principales del mercado de trabajo, las políticas de empleo y valorar las oportunidades que presenta.</p> <p>Obj.EC.11. Buscar, seleccionar, comprender y valorar noticias económicas procedentes de distintas fuentes.</p> <p>Obj.EC.12. Realizar tareas en grupo y participar en debates</p>	Economía	1/2 sesión de trabajo

OBJETIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CC	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<p>Obj.EC.9. Analizar las características principales del mercado de trabajo, las políticas de empleo y valorar las oportunidades que presenta.</p> <p>Comprender los diferentes tipos de contratos y analizar la precariedad del mercado de trabajo juvenil en España.</p>	Crit.EC.5.3. Valorar diferentes opciones de políticas macroeconómicas para hacer frente al desempleo.	CCL CIEE	Est.EC.5.3.1. Describe las causas del desempleo y valora sus principales repercusiones económicas y sociales.
RECURSOS DIDÁCTICOS	MATERIALES NECESARIOS		
Para la realización del juego será necesario disponer de un tablero cada dos o tres alumnos y las tarjetas que corresponden a cada casilla. Además los alumnos tendrán una ficha de trabajo en la que deberán analizar su recorrido y apuntar sus conclusiones.	Tablero, tarjetas de las casillas, ficha trabajo, monedas y bolígrafos.		

TAREAS Y PROCESOS A REALIZAR POR EL ALUMNO

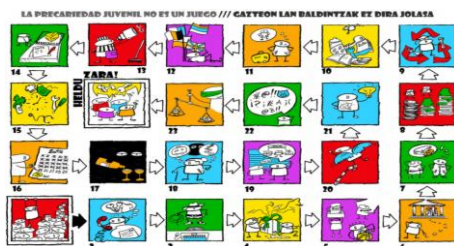
Esta actividad va a consistir en el juego de la oca pero analizando la situación actual de precariedad, sobretodo en el mercado de trabajo juvenil. Para el juego los alumnos deberán colocarse por parejas o en grupos de tres, con el objetivo de que no se repitan las mismas casillas, y cada grupo tendrá un tablero y las tarjetas correspondientes a las casillas que explican brevemente la situación en la que se encuentra ese alumno en esa casilla.

Los alumnos deberán analizar el recorrido que van obteniendo explicando, en la ficha de trabajo, la casilla en la que caen y las ventajas e inconvenientes que creen que se da en ese tipo de situación. El docente podrá orientar a los alumnos en caso de que surjan dudas sobre los tipos de contrato o cualquier situación en la que se pueden encontrar.

En cuanto a cómo se juega: cada jugador tendrá una moneda con la que jugará y un dado por grupo, según el número obtenido en este se avanzará más o menos casillas. Si se obtiene 1-2 el jugador avanzará una casilla en el tablero; si se obtiene 3-4, avanzará dos casillas; si se obtiene 5-6, tres casillas.

Gana el juego el estudiante que consiga llegar antes a la casilla de meta (24).

Para finalizar la sesión de trabajo, se pondrán en común algunas de las conclusiones extraídas por los estudiantes en las casillas para comparar los análisis de estos. Además el docente recogerá la ficha de trabajo y evaluará la calidad de las respuestas.



DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD (*)

- | | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> La actividad se va a llevar a cabo por parejas o en grupos de tres alumnos para facilitar el juego y evitar que se produzcan conflictos entre los miembros del grupo. Es necesario que todos los alumnos respeten la intervención de sus compañeros y el juego se realice en el orden establecido. Todos los alumnos deberán participar en la actividad por lo que ambos componentes del grupo deberán realizar los roles de jugadores. | <ul style="list-style-type: none"> Si alguno de los grupos no ha terminados al finalizar la sesión, ganará el alumno que más cerca este de la casilla de meta. Al finalizar el juego se pondrán en común algunos de los análisis que han llevado a cabo los alumnos con el objetivo de comparar conclusiones. Esta actividad va a evaluar la comprensión de los alumnos sobre el tema tratado mediante el análisis de las diferentes situaciones descritas en las casillas, el docente tras el juego evaluará de manera individual la respuesta de cada alumno en la ficha de trabajo que deberán realizar durante el juego. La respuesta a estas situaciones servirá para valorar el grado de conocimiento de los alumnos sobre este tema y si han comprendido los conceptos trabajados en el aula tanto teóricos como prácticos. |
|---|---|

ANEXO II: Negociación de las condiciones de Trabajo

TÍTULO	NEGOCIACIÓN CONDICIONES DE TRABAJO Y POLÍTICAS DESEMPLEO
--------	--

UNIDAD DIDÁCTICA	CURSO	Nº ALUMNOS/GRUPO
El Dinero, la Inflación y el Mercado de trabajo	4º ESO	13 alumnos
OBJETIVOS UD	MATERIA	TEMPORALIZACIÓN
<p>Obj.EC.2. Adquirir y emplear vocabulario económico con precisión y rigor, de modo que permita conocer, valorar e interpretar la realidad económica y social que nos rodea.</p> <p>Obj.EC.8. Diagnosticar los efectos de la inflación y la deflación como elemento distorsionador de las decisiones que toman los agentes económicos en una sociedad.</p> <p>Obj.EC.9. Analizar las características principales del mercado de trabajo, las políticas de empleo y valorar las oportunidades que presenta.</p> <p>Obj.EC.11. Buscar, seleccionar, comprender y valorar noticias económicas procedentes de distintas fuentes.</p> <p>Obj.EC.12. Realizar tareas en grupo y participar en debates.</p>	Economía	1 sesión de trabajo

OBJETIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CC	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<p>Obj.EC.9. Analizar las características principales del mercado de trabajo, las políticas de empleo y valorar las oportunidades que presenta.</p> <p>Obj.EC.12. Realizar tareas en grupo y participar en debates con una actitud constructiva, crítica y tolerante, fundamentando adecuadamente las opiniones y valorando el diálogo como una vía necesaria para la solución de los problemas económicos.</p>	Crit.EC.5.3. Valorar diferentes opciones de políticas macroeconómicas para hacer frente al desempleo.	CCL CIEE	Est.EC.5.3.2. Analiza los datos de desempleo en España y Aragón y las políticas contra el desempleo. Est.EC.5.3.3. Investiga y reconoce ámbitos de oportunidades y tendencias de empleo
RECURSOS DIDÁCTICOS	MATERIALES NECESARIOS		
Los alumnos deberán realizar la actividad mediante los datos que se les va a ofrecer con una presentación power point y además, para facilitar el debate, se pondrán las mesas en dos filas y los alumnos que tengan que debatir se colocarán unos enfrente de otros.	Proyector del aula habitual y pizarra.		

TAREAS Y PROCESOS A REALIZAR POR EL ALUMNO

Se trata de un debate y juego de rol en el que los alumnos se tendrán que poner en el papel de trabajadores de una empresa, representantes de los trabajadores y directivos de dicha empresa.

La empresa X quiere reducir su plantilla en un 20%, para evitar esos despidos los empleados de la empresa están dispuestos a negociar sus condiciones de trabajo utilizando algunas de las medidas contra el desempleo que se han estudiado al comienzo de esta sesión.

El objetivo del debate es que profundicen en la negociación de las condiciones de trabajo teniendo en cuenta una serie de datos y siendo realistas con sus posibilidades y lleguen a establecer un nuevo convenio colectivo (acuerdos entre los trabajadores y la empresa acerca de los salarios, el horario, horas extras...).

El debate se va a realizar en una sesión de trabajo en la cual se les va a asignar a cada alumno un rol dentro de la compañía y los datos sobre los que tiene que trabajar.

DATOS ACTUALES

1. La empresa está formada por 30 empleados.
2. La empresa tiene que despedir al 20 % de la plantilla, es decir, 6 empleados.
3. Este año los beneficios obtenidos han descendido un 20%.
4. Tres de los empleados de la compañía desean una jubilación anticipada aunque esto supone para la empresa mayor gasto que el despido de empleados.
5. Los empleados realizan horas extras que son muy bien pagadas por la empresa.
6. Cuatro de las empleadas son madres y estarían dispuestas a reducir su jornada laboral.
7. La empresa está buscando a dos nuevos empleados con conocimientos avanzados de Excel y otros programas informáticos
8. Los trabajadores cobran según un sueldo base por categoría:

FUNCIÓN	SALARIO MENSUAL	SALARIO ANUAL
DIRECTORES	2.500 €	35.000 €
COMERCIALES	2.000 €	28.000 €
ADMINISTRATIVOS	1.280 €	17.920 €
OPERARIOS	1.000 €	14.000 €

ROLES DE LOS ALUMNOS

- **DIRECTIVOS DE LA EMPRESA:** deberán llegar a una negociación valorando las medidas que se les propongan teniendo en cuenta si es suficiente para no despedir a ningún empleado. Además deberán proponer otras medidas que sean más beneficiosas para la compañía (estará formado por 3 alumnos del aula).
- **REPRESENTANTES DE LOS TRABAJADORES:** su principal objetivo es representar las condiciones que desean establecer los trabajadores y por lo tanto negociar con la empresa para cumplir con el beneficio de los empleado y evitar los despidos. Deberán tener en cuenta tanto las condiciones que establezcan los trabajadores como las condiciones que establezcan los representantes de la empresa para llegar a un convenio (este grupo estará formado por 4 alumnos).
- **TRABAJADORES DE LA EMPRESA:** son los operarios y administrativos de la compañía. Su principal objetivo es que no haya despidos sin perjudicar gravemente sus condiciones actuales (estará formado por el resto de alumnos).

ACTIVIDAD

1. NEGOCIACIÓN ENTRE LOS TRABAJADORES Y LOS REPRESENTANTES: en esta primera parte los alumnos van a contar con 10 /15 minutos para negociar entre todos las condiciones que van a ofrecer a la empresa en cuanto sus condiciones de trabajo (salario, vacaciones, pago de horas extras...). Deben establecer un margen para que los representantes puedan negociar posteriormente.
2. NEGOCIACIÓN DE LOS REPRESENTANTES CON LOS DIRECTIVOS: los alumnos que formen estos roles van a contar con 10 minutos para llegar a un convenio colectivo que beneficie a ambas partes. La negociación debe ser objetiva y los equipos deben llegar a un acuerdo al finalizar este periodo.
3. GRADO DE SATISFACCIÓN: en 5/10 minutos los trabajadores deben debatir sobre su grado de satisfacción con el convenio final (pueden ser tanto argumentos en contra como a favor de la negociación anterior).

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD (*)

- | | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ▪ La actividad se va a realizar dividiendo la clase en tres grupos de alumnos, tres de ellos serán directivos de la empresa, cuatro serán representantes de los trabajadores y el resto trabajadores de la compañía. ▪ Todos los alumnos participaran de forma activa en el debate y además deberán respetar el turno de palabra que establezca el docente y llegar a una negociación final que beneficie a ambas partes. ▪ Todos los alumnos deberán participar en la actividad cuando el docente (moderador del debate) les conceda la palabra. | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Para llegar a la conclusión final se va a realizar una puesta en común de las conclusiones extraídas del debate y el grado de satisfacción de los alumnos con la actividad. ▪ Esta actividad se evaluará mediante la observación del trabajo de los alumnos y la calidad de los argumentos que desarrollen en el debate. ▪ La puesta en común servirá para valorar el grado de conocimiento de los alumnos sobre este tema y si han comprendido los conceptos trabajados en el aula tanto teóricos como prácticos. Será necesario valorar si se ha cumplido con los objetivos de la actividad, es decir, tanto el objetivo de no realizar despidos como el de realizar un buen debate por parte de los alumnos. |
|---|---|

OBSERVACIONES/RECOMENDACIONES

Es necesario que el docente no solo intervenga como moderador sino que en algunas ocasiones oriente a los alumnos hacia una conclusión que sea conveniente para todos.

Es posible que se produzcan algunos conflictos leves en la actividad por lo que el docente deberá controlar correctamente la clase y gestionar adecuadamente el debate evitando que los alumnos discutan o eleven la voz.

Esta actividad tiene como objetivo motivar a los alumnos en el estudio del contenido del tema para que comprendan los conceptos de una manera más dinámica y divertida y luego les resulte más sencillo de estudiar.

ANEXO III: Concurso ¿Quién sabe más?

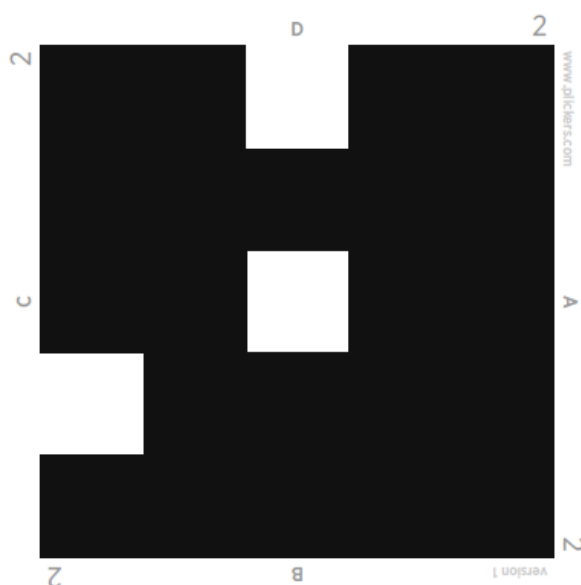
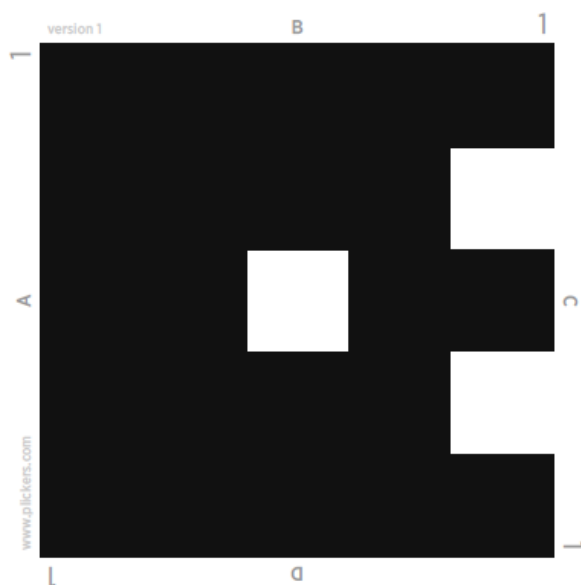
TÍTULO	¿QUIÉN SABE MÁS?
--------	------------------

UNIDAD DIDÁCTICA	CURSO	Nº ALUMNOS/GRUPO
El Dinero, la Inflación y el Mercado de trabajo	4º ESO	13 alumnos
OBJETIVOS UD	MATERIA	TEMPORALIZACIÓN
<p>Obj.EC.2. Adquirir y emplear vocabulario económico con precisión y rigor, de modo que permita conocer, valorar e interpretar la realidad económica y social que nos rodea.</p> <p>Obj.EC.8. Diagnosticar los efectos de la inflación y la deflación como elemento distorsionador de las decisiones que toman los agentes económicos en una sociedad.</p> <p>Obj.EC.9. Analizar las características principales del mercado de trabajo, las políticas de empleo y valorar las oportunidades que presenta.</p> <p>Obj.EC.11. Buscar, seleccionar, comprender y valorar noticias económicas procedentes de distintas fuentes.</p> <p>Obj.EC.12. Realizar tareas en grupo y participar en debates</p>	Economía	1 sesión de trabajo

OBJETIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CC	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<p>Repasar de los contenidos trabajados en el aula.</p> <p>Lograr que los alumnos dediquen un tiempo de estudio previo al examen de la asignatura de Economía</p>	<p>Crit.EC.5.1. Diferenciar las magnitudes de tipos de interés, Inflación / deflación y desempleo, así como analizar las relaciones existentes entre ellas.</p> <p>Crit.EC.5.2. Interpretar datos y gráficos vinculados con los conceptos de tipos de interés, inflación/deflación y desempleo.</p> <p>Crit.EC.5.3. Valorar diferentes opciones de políticas macroeconómicas para hacer frente al desempleo.</p>	CCL CMCT CAA	<p>Est.EC.5.1.1. Describe las causas de la inflación y la deflación y valora sus principales repercusiones económicas y sociales.</p> <p>Est.EC.5.1.2. Explica el funcionamiento de los tipos de interés y las consecuencias de su variación para la marcha de la Economía.</p> <p>Est.EC.5.2.1. Valora e interpreta datos y gráficos.</p> <p>Est.EC.5.3.1. Describe las causas del desempleo y valora sus principales repercusiones económicas y sociales.</p>

RECURSOS DIDÁCTICOS	MATERIALES NECESARIOS
<p>Para la realización del juego será necesario disponer de un timbre por grupo y los alumnos irán respondiendo a las preguntas que se vayan proyectando en la pantalla. Las preguntas se van a realizar mediante la aplicación Genially y se irán anotando los puntos de cada grupo en la pizarra.</p>	<p>Proyector, pantalla, timbre y pizarra.</p>
TAREAS Y PROCESOS A REALIZAR POR EL ALUMNO	
<p>Se trata de un juego de evaluación final, es decir, se va a llevar a cabo al finalizar el bloque de contenidos a modo de repaso del tema.</p> <p>El principal objetivo es valorar el grado de estudio de los alumnos y motivarles para que estudien en casa.</p> <p>Para la actividad los alumnos se van a colocar en grupos de 4 personas. Cada grupo va a disponer de un timbre y en la pantalla irán saliendo las preguntas, mediante la aplicación Genially, que deben responder.</p> <p>El primer grupo que presione el timbre contestará, en caso de que la pregunta este más habrá rebote y el resto podrán volver a presionar el timbre.</p> <p>Ganará el grupo que tras 20 preguntas tenga mayor puntuación.</p> <p>Además, esta actividad tendrá un premio ya que se trata de una prueba previa al examen y su objetivo es que los alumnos estudien previamente. Este premio será un punto extra en el examen para el grupo ganador.</p> <p>Con esta recompensa se espera motivar a los alumnos para que dediquen más tiempo de estudio y se puede llevar a cabo al finalizar cada bloque de contenidos como método de repaso.</p>	
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD (*)	
<ul style="list-style-type: none"> La actividad se va a llevar a cabo por grupos de cuatro alumnos y cada grupo dispondrá de un timbre. Es necesario que todos los alumnos respeten la intervención de sus compañeros y no se produzcan conflictos entre los miembros del grupo o entre grupos. Todos los alumnos deberán participar en la actividad aunque cada grupo contará con un portavoz. 	<ul style="list-style-type: none"> Ganará el grupo que tenga mayor puntuación al terminar las 20 preguntas. El grupo ganador recibirá un punto extra en la prueba escrita del bloque. Esta actividad va a evaluar el conocimiento de los alumnos previo al examen del bloque y su implicación con el aprendizaje y estudio de la asignatura. Esta actividad servirá para valorar el grado de conocimiento de los alumnos sobre este tema y si han comprendido los conceptos trabajados en el aula tanto teóricos como prácticos.

ANEXO IV: Ejemplo Códigos QR programa Plickers



ANEXO V: Ejemplos de encuestas realizadas a los alumnos sobre las actividades

13/6/2018

Cuestionario General

Cuestionario General

*Obligatorio

1. Nombre *

2. ¿Qué actividad, de las realizadas en clase durante las prácticas, destacarías? ¿Por qué? *

3. ¿Te parece útil la utilización de juegos (juegos de mesa, concursos, juegos de rol...) para el aprendizaje? ¿Por qué? *

4. ¿Crees que estos métodos (juegos) facilitan más el aprendizaje que una clase normal? Justifica tu respuesta *

5. ¿Que tipos de juegos ves más útiles para el aprendizaje? Puedes seleccionar varios *

Selecciona todos los que correspondan.

- ☐ Juegos de Mesa
- ☐ Concursos por grupos (Competición)
- ☐ Juegos de Rol (Teatro)
- ☐ Verdadero o Falso
- ☐ Test (Plickers)
- ☐ Otro:



13/6/2018

Cuestionario General

6. ¿Por qué esos juegos, que has seleccionado en la pregunta anterior, te parecen los más útiles? *

7. ¿Qué es lo que menos te ha gustado? *

Con la tecnología de
 Google Forms

https://docs.google.com/forms/d/1snziHBrKcYyy2pKpp_8qCiKubP8aYYGJMwdFSeYrdj/edit

26/6/2018

Mercado de Trabajo

Mercado de Trabajo

Esta encuesta es para valorar el grado de satisfacción con el Juego de la Oca sobre el Mercado Laboral

***Obligatorio**

1. Nombre *

2. ¿Te ha parecido interesante el juego? *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	
No me ha parecido nada interesante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Me ha parecido muy interesante

3. ¿Has entendido todos los conceptos trabajados en la actividad? *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	
No he entendido nada	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	He entendido todos los conceptos

4. ¿Cambiarías algo del juego? *

Marca solo un óvalo.

☐ Sí

☐ No

5. Si la respuesta a la pregunta anterior es sí, ¿qué cambiarías?

6. ¿Qué destacarías? Lo que mejor te ha parecido del ejercicio *

<https://docs.google.com/forms/d/1qlv6L2CrZ5X8OKf2HsKqPfqqoW40CgkyzW3yk57ZSQ/edit>

1/2



13/6/2018

Mercado de Trabajo

7. ¿Qué has aprendido en esta actividad? *

8. ¿Te parece interesante este tipo de juegos (juegos de mesa) para el aprendizaje? ¿Por qué? *

Con la tecnología de
 Google Forms